by Elettronica 2000

N. 55 - DICEMBRE 1988 - L. 9.000
Sped. in abb. post. Gr. III/70

LOAD'N'RUN

RIVISTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER IL TUO SPECTRUM

16 GIOCHI ADVENTURE UTILITY

RACING
BIORITMI
DURAN
OTHELLO
FUOCO
ATTACCO AEREO
LADRO
TERRORISTI
ARTI MARZIALI
TOPO
GUERRA AEREA
INVASION
PAFFUTELLO
SPORT2000
CAR FIRE
OLIMPIADI

LOAD'N'RUN

RIVISTA SU CASSETTA DI PROGRAMMI PER COMPUTER

SOMMARIO

- RACING
- BIORITMI
- DURAN
- OTHELLO
- FUOCO
- ATTACCO AEREO
- LADRO
- TERRORISTI
- ARTI MARZIALI
- TOPO
- GUERRA AEREA
- INVASION
- PAFFUTELLO
- SPORT2000
- CAR FIRE
- OLIMPIADI

N. 55 - DICEMBRE 1988

Direttore
Mario Magrone

Redattore Capo
Sira Rocchi

Direzione Tecnica
Nadia Marini

Stampa
Garzanti Editore S.p.A.
Cernusco S/N (MI)

Distribuzione
SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa

Amministrazione, Redazione, Pubblicità: Arcadia s.r.l., C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Una copia lire 9.000, arretrato lire 10.000. Fotocomposizione: Composit. Selezione colori e fotolito: Eurofotolit. Stampa: Garzanti Editore S.p.A. Milano. Distribuzione: SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa, Via Zuretti 25, Milano. Load 'N' Run è un periodico mensile registrato presso il Tribunale di Milano al numero 580 in data 24 dic. 83. Resp. Mario Magrone. Spedizione in abbonamento postale Gr. III/70. Pubblicità inferiore al 70%.

Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi. Manoscritti, disegni, fotografie e programmi inviati non si restituiscono anche se non pubblicati. Rights reserved everywhere.

Per caricare i programmi riavvolgete il nastro e date LOAD" ", per uscire dai giochi togliete l'alimentazione e digitate nuovamente LOAD" ". Le cassette utilizzate per registrare i programmi sono tutte di ottima qualità: assicuriamo comunque (rivolgetevi direttamente alla redazione *esclusivamente scrivendo*) la sostituzione di eventuali cassette difettose. Lo ZX Spectrum è un computer prodotto dalla Sinclair Research Ltd. (UK). È distribuito in Italia dalla GBC Italiana SpA.

LADRO (48K)

0-92

In questo simpaticissimo gioco dovrai guidare una famosa pantera durante le sue scorribande notturne in casa di alcuni ricconi. Per sua e tua sfortuna però, quasi tutti i padroni di casa soffrono di sonnambulismo ed inoltre il celebre ispettore (indovina un po' quale...) non dorme di certo! In pratica dovrai diventare, nel più breve tempo possibile, un perfetto ladro e prendere gli oggetti più preziosi in ogni casa. Appena il gioco inizia devi scegliere subito cosa fare: se entrare nell'emporio o iniziare subito la tua avventura all'interno. Dovrai perlustrare, per così dire (ehm...) tutti e cinque gli appartamenti ma non potrai passare al successivo prima di aver terminato con i precedenti. Inoltre, dovrai aver preso nell'emporio un oggetto ben preciso che ti sarà molto utile in ciascuno degli appartamenti. I tasti da usare sono:

Q = su P = destra
A = giù M = fuoco
O = sinistra

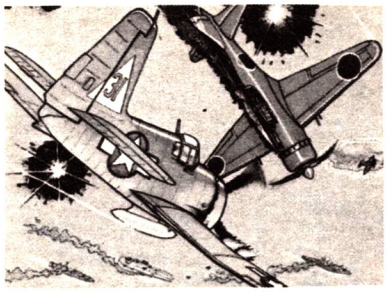
Appena terminato il caricamento, premi la Q per usare la tastiera oppure muovi il joystick nella direzione su. Cerca di stare sempre molto attento perché al minimo errore il padrone di casa si sveglia e tu ti ritrovi fuori. Il Natale ci rende generosi e ti vogliamo dare alcune dritte: innanzitutto sappi che puoi gonfiare alcuni oggetti per distrarre l'ispettore ed i padroni di casa premendo tre volte il fuoco. Inoltre, per utilizzare i vari oggetti devi premere la direzione giù più il fuoco, mentre per visualizzarli è sufficiente andare a sinistra/destra e su, più fuoco per attivarlo. Quando sei in questo particolare menu di scelta puoi anche suonare il campanello andando nuovamente giù e premendo fuoco. A te ora vedere cosa accade!

(48K) OLIMPIADI

93-188

Una bella simulazione sportiva degli sport più in voga che hanno caratterizzato quest'ultima olimpiade è proprio quello che ci vuole in mezzo a tante sparatorie. La prima gara che dovrai affrontare è costituita dai classici 100 metri, ma prima è meglio che ti spieghiamo quello che è necessario fare per completare tutte le gare. Innanzitutto devi prima scegliere l'appropriato tipo di scarpe e, qualora sbagliassi nella decisione, il programma ti rivelerà qual era il tipo adatto. Perciò, almeno la prima partita portala a termine soltanto per capire l'abbinamento delle scarpe con le gare. Una volta effettuata la scelta, inizia la gara vera e propria: come ti abbiamo già detto dovrai affrontare i 100 metri e per qualificarti dovrai far registrare un tempo inferiore ai 13 secondi; in questa come in tutte le altre gare la velocità del giocatore si ottiene premendo alternativamente nella maniera più rapida possibile i tasti destra-sinistra (o facendo i rispettivi movimenti se usi il joystick). Il tasto di fuoco serve nel salto in lungo o nel lancio del peso, poiché in queste specialità è necessario non solo correre o aumentare la potenza, ma anche compiere una determinata azione in un momento ben preciso. Nel caso del salto in lungo dovrai correre il più velocemente possibile fino alla riga del nullo; quindi, appena prima, spiccare il salto con la giusta inclinazione. Per far ciò premi il fuoco appena vedi la linea e, a seconda del tempo che lo terrai schiacciato, verrà modificata l'angolazione del salto. Stesso discorso per il lancio del peso: aumenta il più possibile la tua forza e poi premi il fuoco per lanciare il peso. I tasti da usare sono:

O = sinistra
P = destra
M = fuoco



GUERRA AEREA (48K)

189-275

Certamente un pizzico di storia l'avrai studiata e avrai senza dubbio sentito parlare della battaglia delle Midway. Questo gioco, che vi si riferisce, costituisce la seconda parte di un game precedentemente pubblicato da noi, ma non ti diciamo quale per non rovinarti la sorpresa. Lo scroll è verticale ed il tuo caccia-bombardiere può muoversi in tutte le direzioni: scopo principale del gioco è la distruzione dell'incrociatore giapponese Yamato, gelosamente custodito da centinaia di squadriglie kamikaze e da numerose imbarcazioni d'appoggio. Dovrai colpire qualsiasi cosa si muova in qualunque posto essa appaia perché, se lasci qualche caccia nipponico integro, questi non abbandonerà lo schermo prima di averti colpito. Inizialmente le ondate sono regolari e, se sei molto veloce a sparare, non dovresti avere troppi problemi: quando distruggi un certo numero di nemici apparirà un bonus (la scritta POW) che aumenterà il tuo volume di fuoco, il che risulta indispensabile per proseguire il gioco, perciò non lasciartene sfuggire neanche uno. Quando ti trovi proprio in difficoltà puoi sganciare una bomba che ha il potere di distruggere tutti i nemici visibili nello schermo: occhio però perché, mentre i cannoncini hanno delle munizioni praticamente illimitate, non è così per queste bombe. Per salvare la pelle a volte si rende necessaria una virata improvvisa, ottenibile premendo l'apposito tasto.

Appena terminato il gioco e comunque ogni volta che torni nel menu, puoi premere lo spazio per sapere quali sono i tasti per le varie opzioni. Premi 3 per ridefinire i tasti, alcuni dei quali non sono ridefinibili, esattamente questi due:

ENTER = virare
Symbol Shift = bomba

Quando vieni colpito dai nemici non muori subito, aumentano soltanto i danni del tuo aereoplano.

Infine, prima di terminare il livello dovrai vedertela con un gigantesco bombardiere che è quasi impossibile abbattere e che conviene solo evitare.

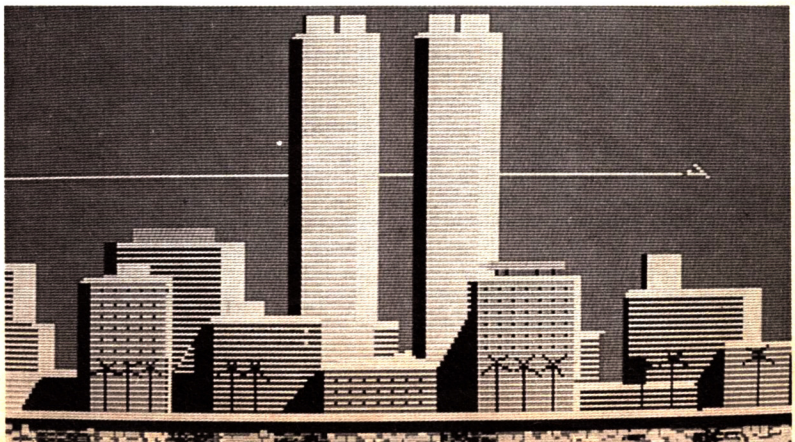
TERRORISTI (48K)

276-365

Un gruppo di terroristi ha preso in ostaggio un numero imprecisato di persone durante un attacco alla Banca Nazionale, fallito per l'arrivo tempestivo del corpo speciale di polizia. Tu appartieni a questo reparto super specializzato e proprio a te viene affidata la missione di recuperare i poveri ostaggi catturati dai banditi. In realtà il compito è affidato anche ad un'altra persona e ti spieghiamo subito il perché: tu sei un esperto in armi da guerra e tattiche di guerriglia e disponi di una mira eccellente, ma ti troveresti in grosse difficoltà ad arrampicarti su di un grattacielo. Per questo motivo sarai affiancato da un eccezionale climbman addestrato al combattimento corpo a corpo, senza armi. Iniziato il gioco vedrai comparire sullo schermo il tuo compagno ed il mirino del tuo mega cannone: non colpire l'amico! I tuoi bersagli dovranno essere i terroristi, nascosti ovunque, dietro le finestre e persino sopra le scale. Hai pochissimi secondi per individuare il nemico e colpirlo prima che questi uccida il tuo compagno. Devi anche ricordare che la tua energia è molto limitata e che dovrai quindi continuamente rifornirti colpendo le bandierine americane che vedrai in giro: più colpi andranno a segno, maggiore sarà la quantità di energia acquisita. Occhio però, perché un attimo di ritardo sarà fatale per il tuo compagno d'azione; perciò non cercare di colpire sempre le bandierine (a meno che non ti siano antipatici gli yankees...). I tasti per controllare il cannone sono:

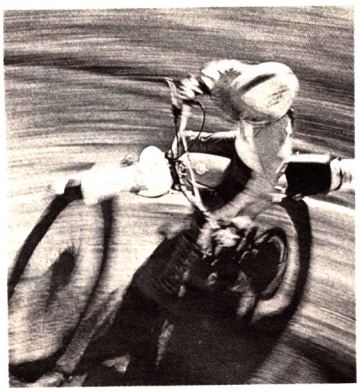
Q = su
A = giù
I = sinistra
O = destra
P = fuoco
ENTER = pausa
L + ENTER = fine gioco

Il pannello in basso mostra, da sinistra a destra, uno scanner a raggi infrarossi che ingrandisce l'area racchiusa nel mirino, il numero di vite rimaste, il punteggio, l'energia, ed il livello di gioco.



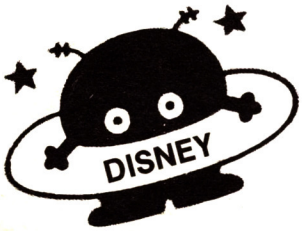
(48K) TASTI CURSORI RACING

366 - 451



Ottima simulazione di una gara motociclistica che ti vedrà alle prese con altri 40 corridori nel vano (quasi sempre) tentativo di vincere la corsa. Puoi scegliere il tracciato su cui correre e persino prepararti alla gara con la relativa opzione. Ti diciamo subito che l'unica maniera di vincere una gara è quella di conoscere alla perfezione ogni metro del tracciato perciò, prima di avventurarti in una vera e propria corsa, prova un po' tutte le piste e scegli quella che ti sembra più congeniale alla tua guida. Noi preferiamo quella di Silverstone, ma tu puoi tranquillamente cambiarla premendo il numero di giri della gara, ed a questo proposito ti diciamo che sul tracciato di Silverstone il record stabilito da noi è di essere arrivati primi dopo solo due giri, essendo matematicamente impossibile superare tutti gli avversari durante il primo! La difficoltà maggiore è che, non appena sfiori una moto avversaria, la tua velocità diminuisce rapidamente e sei costretto a ripartire da fermo perdendo parecchie posizioni. Alcuni motociclisti avversari, inoltre, sono dei veri e propri killer, nel senso che ti vengono proprio addosso.

Esiste un solo modo per sfuggire a questi attacchi su due ruote: correre sul limite sinistro o destro della pista andando a tutta velocità. Se uscirai di pista non ti accadrà nulla, rallenterai soltanto la tua andatura. I nostri consigli sono di tenere sempre pigiato l'acceleratore e di sfruttare anche le uscite di strada per superare gli avversari. In alto, la linea di status ti terrà aggiornato sull'attuale posizione e velocità; con il tasto R interromperai la gara o la prova tornando al menu principale.



TOPO (48K)

452 - 574

Supponiamo che tutti, almeno una volta nella vita, abbiano desiderato di interpretare il ruolo del simpatico topolino abitante di Disneyland... Il terribile mostro Riko ha sottratto la bacchetta magica del mago Merlino, e dopo averla divisa in quattro pezzi, l'ha nascosta in ognuna delle quattro torri della città. Grazie ai nuovi poteri acquisiti, Riko ha creato orrendi mostri guardiani per impedire a chiunque si avvicinasse di prendere i quattro pezzi. L'unica maniera di fronteggiare i numerosi mostri è colpirli con dell'acqua magica sparata da una sorta di pistola oppure bastonarli con una bella mazza. Spesso e volentieri, se riuscirai a colpire una di queste creature, noterai che si spezzerà formando due mostri più piccoli. Ricordati che l'unica direzione consentita al nostro topo è andare verso l'alto, sempre più in alto (non vi ricorda niente questa frase?), poiché dovrai proprio scalare una delle torri. Ogni piano è costituito da una piattaforma circolare quasi sempre popolata da mostriciattoli ed esseri vari, ognuno dei quali è vulnerabile a modo suo; ad esempio, per uccidere i parenti di Riko è sufficiente sferrare un solo colpo con la mazza, mentre ai fantasmini non piace l'acqua. Troverai in giro parecchi bonus che ti saranno ovviamente molto utili:

Acqua = raccoglila ed aumenterà la potenza della tua pistola.

Chiavi = fondamentali per aprire le porte.

Bombe = appena ne prendi una, tutti i mostri presenti nello schermo scompaiono.

Testa di uccello = questo oggetto magico ti farà volare!

Colla = paralizza tutti i mostri per un breve periodo.

Scudi = ti proteggono dai nemici.

Frecce = ti permettono di andare a velocità doppia.

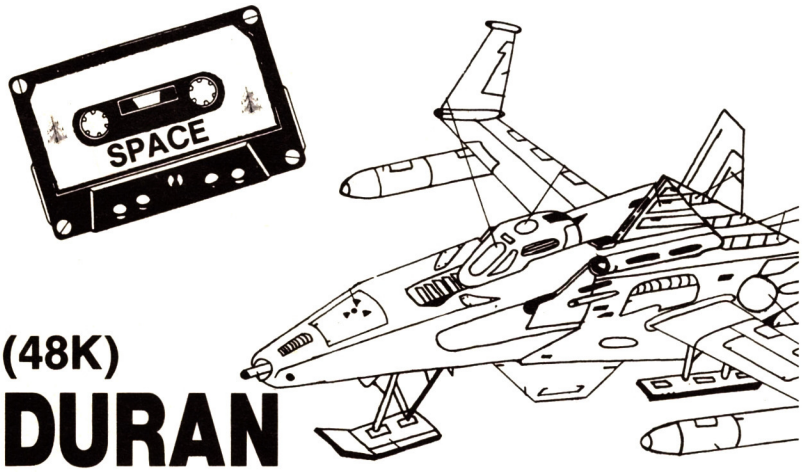
Per cambiare tipo di arma premi lo spazio, mentre per muoverti:
Q = su
A = giù
ENTER = fuoco
K = sinistra
L = destra
P = pausa

(48K)
FUOCO!

575 - 614

Altro giochino lontano parente dei moderni shoot em up, che non mancherà certo di interessarti se ami sparare in continuazione e fuggire da brutti uccellacci. Molto semplicemente si tratta di un'astronave che deve superare numerose ondate di alieni che hanno il brutto vizio di lasciar cadere in continuazione dei piccoli missili bianchi. Se sei stato qualche volta al bar, avrai certamente visto "Gallaga", eccezionale shoot em up caratterizzato dal particolare movimento degli alieni: be', questo giochino potrebbe essere definito una sua mini imitazione, poiché le astronavi nemiche formano identiche figure geometriche. Il tuo intercettatore galattico può soltanto andare a destra-sinistra e ovviamente sparare, mentre le ondate nemiche arrivano dall'alto ma possono tranquillamente uscire sulla destra dello schermo e riapparire sulla sinistra; questo fatto si rivela pericolosissimo poiché ti pioveranno addosso colpi da tutte le parti, per non parlare poi di quando alcune navi nemiche della formazione sbucano dal basso e le rimanenti sparano dall'alto! Se riesci a sopravvivere alla prima ondata, affronterai nella seconda gli stessi nemici più alcuni uccelli giganteschi dotati di un laser che ti fulmina anche se ti sfiora soltanto. L'unico modo di distruggerli è attendere l'attimo in cui il raggio laser si ritira, passare sotto di loro senza fermarsi e sparare. I tasti da usare sono:

Z = sinistra
X = destra
P = fuoco



(48K)
DURAN

615 -

Shoot em up classico, a scroll verticale, che vede protagonista un'astronave della Federazione lanciata in un pianeta sconosciuto. Dopo le prime avvisaglie di ostilità, gli abitanti del pianeta inviano i loro caccia da ricognizione ogni volta camuffati in maniera diversa. Inutile dire che tu dovrai riuscire a superare tutte le ondate nemiche cercando di riportare a casa la pelle. La tua astronave può andare in tutte le direzioni anche se limitatamente verso l'alto (fino alla metà dello schermo) e per comandarla devi assolutamente usare questi tasti:

Q = su FUOCO Z = sinistra
A = fuoco SU X = destra

In alto a sinistra vedrai un contatore scorrere inesorabilmente 100 secondi ma, una volta tanto, quando il conteggio sarà arrivato a zero ne sarai molto contento. Per passare allo schermo successivo, infatti, non basta distruggere tutte le ondate di astronavi ma bisogna sopravvivere almeno 100 secondi. A questo punto appariranno delle farfalline, poi dei chiodini, dei martelli, dei cerchi e tanti altri alieni che ti uccideranno al solo contatto! Poiché il Natale è alle porte, ti diamo un'ottima dritta: se vuoi almeno curiosare in tutti gli schermi, non colpire tutti gli alieni di un'ondata, ma lasciane vivo almeno uno e cerca di evitarlo fino allo scadere dei secondi. Anche questo non è compito facile poiché, ad intervalli quasi regolari, la tua astronave lascia partire qualche colpo ed inoltre il superstite sbuca da tutte le parti complicandoti la vita.

SPORT 2000
(48K)

9
6 0 7
8

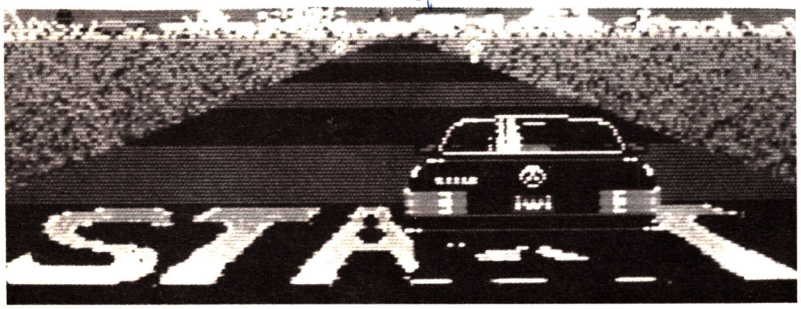
0 - 74

Senza dubbio un gioco fuori dalla norma dove non dovrai soltanto sparare, ma usare anche un pizzico d'intelligenza. È la simulazione di uno sport futuristico (che vedremo forse nel 2988!) che vede fronteggiarsi due giocatori armati di un particolare bazooka in grado di attirare palline di plasma. I due contendenti devono cercare di totalizzare il maggior numero possibile di punti per passare al quadro successivo. Il campo di gioco è diviso in due parti perfettamente uguali, in ognuna delle quali prendono posto i due giocatori. Nella parte superiore è presente un muro di mattoncini simile a quello caratteristico dell'intramontabile Breakout: più mattoni colpisci, più punti totalizzerai. Per lanciare la pallina di plasma devi attirarla verso il

tuo bazooka premendo il fuoco: stai attentissimo perché, se la sfera tocca qualsiasi altra parte del corpo, ti disintegrerà. Per lanciarla è sufficiente lasciare il pulsante di fire avendo l'accortezza di non attendere troppo tempo se non vuoi che ti scoppi in faccia. Ovviamente, quando non usi il fuoco puoi spostare fisicamente il giocatore a destra ed a sinistra, ed abbassarlo all'occorrenza. Per arrivare al quadro bonus devi totalizzare 1000 punti, per proseguire devi arrivare a 4000. Se vuoi qualche consiglio da esperti giocatori come noi, ricordati che quando tieni o lanci la sfera, la direzione del joystick influenza la traiettoria della pallina. Appena terminato il caricamento premi un tasto: e verrà chiesto di premere fuoco al giocatore uno e, successivamente, al giocatore due. Se non tocchi nulla dopo i dieci secondi di time out, il computer prenderà le veci di entrambi i giocatori ed in pratica potrai assistere ad un vero e proprio demo. Se invece vuoi giocare contro il computer, premi fuoco prima che il conto alla rovescia del primo giocatore arrivi a zero.

■

CAR FIRE (48K)



Devi guidare un'automobile attraverso un territorio che non si può certo definire amichevole ma fortunatamente i tuoi superiori, consci del pericolo cui stavi andando incontro, hanno dotato la tua splendida automobile di un superbo cannone laser. La velocità del gioco non è certo eccellente e questo potrà costituire un problema: le tue manovre infatti dovranno sempre tenere conto dell'estrema lentezza del veicolo, perciò fai bene i tuoi calcoli.

Alcune macchine nemiche faranno di tutto per sbarrarti la strada e l'unico modo per proseguire sarà quello di sparare qualche colpo.

Ti ripetiamo che non sarà affatto facile colpire in movimento le automobili, quindi non prendertela con il tuo povero Spectrum perché l'unico colpevole è il sadico programmatore del gioco.

Terminato il caricamento premi un tasto per giocare.

Il joystick Kempston è selezionato automaticamente; se vuoi usare la tastiera i tasti sono quelli dell'interface 2 e cioè:

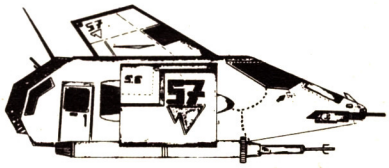
9 = accelera
6 = sinistra
7 = destra
8 = stabilizza velocità
0 = fuoco

INVASION (48K)

Gioco senz'altro innovativo, che mette alla prova le capacità grafiche del nostro povero Spectrum che se la cava benissimo anche senza la gestione hardware degli sprite. Una razza sconosciuta ha invaso la regione di un pianeta appartenente alla Confederazione Terrestre, la quale ha immediatamente inviato sul posto una delle astronavi più sofisticate: uno Spacecraft. Ovviamente sarai tu a pilotarlo e ad inseguire tutte le navicelle aliene che stanno impadronendosi a poco a poco di tutto il pianeta. I tasti da usare sono:

Q = giù
A = su
Z = sinistra
X = destra
1 = laser
2 = bomba
C = motore

Ricordati che tu controlli l'assetto di volo dello Spacecraft ma che, se non aumenti la potenza del motore, non ti muoverai di un millimetro se non verso il basso, attratto dalla forza gravitazionale. Hai notato che disponi di un



laser, da usare in tutte le situazioni, e di alcune bombe che devono esser lanciate con parsimonia; oltre a questi armamenti hai a disposizione uno scanner a lunga gittata, la cui ripresa appare in alto a destra. La posizione della tua nave è segnalata da una piccola croce bianca mentre gli altri simboli indicano la presenza dei vari modelli delle astronavi nemiche. Premendo Enter vedrai la mappa del pianeta: il territorio occupato dall'acqua è colorato di blu, la terra è verde; quando però gli alieni occupano una certa regione, essa viene segnalata in rosso. Quando noti sullo scanner un'astronave nemica, cerca immediatamente di raggiungerla e distruggila con il laser: ricordati che ogni colpo sparato diminuisce di una unità il tuo punteggio.

ARTI MARZIALI (48K)

239-335

Questo giochino accontenterà tutti i fanatici e gli ammiratori di Bruce Lee, il re delle arti marziali più volte passato e ripassato anche in televisione grazie ai network privati. Inutile parlare dello scopo di un simile gioco ma, giusto per quei pochi all'oscuro di tutto, diciamo che l'azione principale consiste nel tirare calci, pugni e saltare in continuazione per evitare i colpi dell'avversario. È ovviamente consentito giocare in due, oppure combattere contro l'amato Spectrum: non prendertela troppo se le prime partite andranno inevitabilmente a favore del computer perché prima di diventare un vero esperto di arti marziali dovrai partecipare a numerosi incontri. Dal menu principale puoi selezionare il numero di giocatori e la regione in cui combattere: per i soliti problemi di spazio sul nastro è previsto soltanto il Giappone, che costituisce la prima nazione; perciò, per evitare qualsiasi tipo di problema, lascia sempre l'opzione B settata su OFF. La C effettua la scelta tra il joystick e la tastiera: in quest'ultimo caso i tasti da usare sono quelli numerici (dall'1 al 5) per il primo giocatore e dal 6 allo 0 per il secondo. Eccoti un piccolo elenco delle varie mosse che potrai ottenere:

giù = accosciata
giù + destra = accosciata in avanti
destra = avanza
sinistra = indietreggia
su = salta
su + sinistra = salto mortale indietro
su + destra = salto mortale in avanti

Le stesse combinazioni di tasti, se accompagnate anche dalla pressione del fuoco, fanno eseguire al personaggio pugni e calci, sia da fermo che in "volo".

ATTACCO AEREO (48K)

336-435

Bella simulazione di un attacco aereo sferrato realmente, durante la seconda guerra mondiale, dagli alleati per distruggere la famigerata nave da guerra tedesca Bismarck. Il gioco comprende varie missioni e ti consigliamo come prima cosa di fare pratica con il tuo caccia. Ecco la lista dei tasti da usare, oltre a quelli selezionabili da menu, per le direzioni:

1 = visuale frontale
2 = visuale situazione energia
3 = mappa
4 = visuale cannone

Quando attivi la visuale del cannone i tasti usati per pilotare l'aereo muovono il mirino, mentre se vuoi tornare al controllo dell'aereo devi premere lo spazio; per sganciare il torpedo, fondamentale per affondare la nave nemica, premi DUE volte L; per controllare lo status premi S, e per fermare temporaneamente il gioco batti la P (Q per uscire). Se usi la tastiera ecco i tasti:

N = su
J = giù
Z = sinistra
X = destra
I = fuoco

anche se noi consigliamo caldamente l'uso del joystick.

Volando normalmente, con la visuale frontale hai di fronte tutta la strumentazione del caccia: la sfera posta al centro rappresenta l'orizzonte artificiale, mentre sulla sinistra abbiamo l'indicatore dell'altitudine, quello della velocità e quello dell'altezza. Quando invece usi la visuale del cannoncino, gli indicatori più importanti sono quello delle munizioni residue ed il box view: se quest'ultimo inizia a lampeggiare significa che sei sotto attacco ma da un'altra visuale e che quindi devi tornare immediatamente alla vista frontale.

PAFFUTELLO (48K)

436-533

Classicissimo gioco alla Manic Miner (capostipite della serie) caratterizzato dalla presenza di un'infinità di quadri da perlustrare. Dovrai aiutare il povero omino paffutello, che ama mangiare dalla mattina alla sera, a raccogliere tutto quello che gli capita tra le mani. Egli può camminare, arrampicarsi sulle funi, sulle scale e saltare da una parte all'altra. Stai attento a non scendere mai da qualsiasi piattaforma se non tramite una fune oppure una scala, altrimenti perderai una vita. Se ciò accadrà sarai riposizionato esattamente all'entrata del quadro ed a volte, soprattutto allorché ti troverai sugli ascensori, dovrai saltare immediatamente, pena il cadere tra punte accuminate ed, inevitabilmente, morire. Alcune donne leggermente fuori di testa cercheranno di toccarti (non pensare subito male!) in tutte le maniere ma cerca di evitarle. Inutile aggiungere che tutto quello che

si muove sullo schermo ti fa male e che in alcuni punti il passaggio dell'omino deve essere cronometrato al millesimo di secondo. Nel primo quadro, sposta la macchina dal divieto di sosta e portala vicino ai parchimetri; quindi dirigiti sulla destra ed inizia l'arrampicata. Lo scopo principale del gioco è quello di raccogliere tutti gli oggetti che vedi in giro (aumenteranno il punteggio), ma soprattutto quelli lampeggianti; man mano che li collezionerai apparirà nel piccolo schermo in basso una simpatica immagine. Un ultimo consiglio: salta sempre, anche quando ti pare che una piattaforma sia accessibile da quella accanto con un semplice passo, perché altrimenti farai una brutta fine! I tasti di gioco selezionati sono:

Q = sinistra
W = destra
O = su
K = giù
SPAZIO = salta
Caps + Enter = fine gioco

OTHELLO

(48K)

534-

Natale è quasi arrivato ed una partitina intelligente contro il computer ci vuole proprio: cosa di meglio di una sfida ad Othello? Le regole sono molto semplici: si gioca su di una scacchiera come quella della dama ed inizialmente ognuno ha a disposizione due pedine, rosse o bianche. Si devono posizionare tutte le restanti pedine in modo che, tra l'ultima arrivata ed un'altra dello stesso colore, vi sia almeno una pedina avversaria, considerando le direzioni, compresa quella diagonale. Tutte le pedine avversarie "accerchiate" diventeranno dell'altro giocatore e cambieranno ovviamente colore. Da questa sommaria spiegazione traspare immediatamente che le posizioni strategicamente fondamentali sono i quattro angoli perché, una volta conquistati, sono matematicamente inespugnabili. Il programma permette di selezionare il livello di gioco (il primo è più che sufficiente, visto che ci ha sempre sconfitti!), la possibilità di rivedere le ultime mosse (utilissima per "capire" come ragiona il computer), il cambio delle pedine (inizialmente tu hai quelle rosse), oppure la scelta del loro colore. Nello schermo di gioco vengono sempre visualizzate le ultime mosse fatte dai due giocatori e, per inserire una nuova pedina, devi battere le coordinate della sua posizione (non fa differenza se digiti prima una lettera o un numero). Se la mossa non è valida, non viene accettata dal programma e devi batterne un'altra. Per vedere quello che combina il computer devi battere enter dopo la tua mossa mentre se lo batti a vuoto, quando toccherà a te apparirà il menu con le varie opzioni prima descritte. Non c'è un tempo limite per una mossa perciò prendi tutto il tempo che vuoi perché il computer non ha tanti scrupoli ed alla prima occasione ti castiga immediatamente. Se vuoi un consiglio, non cantare vittoria finché la partita non è terminata perché in sole due mosse la situazione può essere subito ribaltata.

BIORITMI

(48K)

Questa utility ti consente di tracciare il bioritmo di qualunque persona e, facendolo, non mancherai di suscitare interesse ed invidia presso parenti ed amici che normalmente si accalcano davanti al computer, mostro di sapienza ed intelligenza. Il bioritmo non è altro che una visualizzazione grafica del ciclo fisico, emotivo ed intellettuale di una persona. Ognuno di noi ha il suo bioritmo dal momento in cui nasce; si dice che esso sia legato fondamentalmente proprio alla data di nascita. Terminato il caricamento devi attendere una decina di secondi mentre il programma provvede al settaggio

delle variabili; quindi ti verrà chiesto di inserire prima l'anno, poi il mese ed infine il giorno di nascita della persona della quale si vuole il bioritmo. Automaticamente il programma stessso calcolerà il giorno della settimana corrispondente, così potrai anche controllare in quale giorno sei nato. Dovrai poi immettere la data nella quale vuoi sia calcolato il bioritmo: poiché il programma inizierà i suoi conti dalla domenica più vicina, cerca di tenerne sempre conto. Come ultima cosa dovrai scegliere se visualizzare il bioritmo per un periodo di due settimane (ovviamente il più dettagliato) oppure per due mesi. Le tre curve sinusoidali disegnate di diverso colore rappresentano l'andamento dei vari cicli nell'arco del periodo scelto: quando una curva interseca l'asse orizzontale si ha il giorno critico, mentre se dovesse capitare che entrambe le curve incrocino nello stesso punto l'asse... be, qualcuno dice che quel giorno faresti bene a rimanere in casa!

MISTER KIT

Elettronica 2000

ELETTRONICA APPLICATA, SCIENZA E TECNICA

BytExpress

Ordina con il tagliando o telefonando allo 02/797830 (tutti i giorni dalle 16 alle 17) oppure collegandoti via modem a BBS2000 (300/1200 baud) 24 ore su 24 tel. 706857(area 1)

-JOYSTICK-

QUICKJOY prezzo pazzo L.8000

FLASHFIRE L.12000
anatomico-autofuoco

FLASHFIRE PLUS L.19000
microswitch-autofuoco

SPEEDKING Konix L.27000
Anatomico con microswitch
UN GIOCO IN REGALO

PHASOR ONE L.27000
Con microswitch, cavo extralungo, garantito!!

CALCOLATRICE SCIENTIFICA

Multifunzione. Una preziosa alleata a scuola e sul lavoro! L.14000

DATABANK L. 66.000

Una perfetta segretaria elettronica con AGENDA telefonica. Memorizza i vostri APPUNTAMENTI.Completa di CALCOLATRICE ,Alarm/Clock e codice segreto per proteggere i dati. *TASCABILE*

SCHERMO *Antiriflesso*

12" *L.19mila*
14" *L.26mila*
BASE BASCULANTE *L.26mila*

INTERFACCIA *KEMPSTON*

Per collegare JOYSTICK al tuo SPECTRUM Lire 19.500

Natale

Cerca le grandi SORPRESE *BytExpress* all'interno della rivista.

Software originale

SPECTRUM su cassetta

COLLECTION	
GOLD/SILVER/BRONZE	18000
HIT PACK	18000
SIX PACK VOL.3	18000
THEY SOLD A MILL.	18000
WE ARE THE CHAMP.	18000

SINGOLI	
10TH FRAME	18000
1943-MIDWAY	18000
ARKANOID-DOH	18000
ATHENA	18000
BASIL.MOUSE DETEC.	18000
BASKET MASTER	18000
BEDLAM	18000
BLOOD VALLEY	18000
BUBBLE BOBBLE	18000
BUGGY BOY	18000
CALIFORNIA GAMES	18000
COMBAT SCHOOL	18000
DONKEY KONG	18000
DRAGON'S LAIR	18000
FIST II	18000
FLYING SHARK	18000
GAUNTLET II	18000
GUNSMOKE	18000
HEAD OVER HEELS	18000
IKARI WARRIORS	18000
IMPOSS.MISSION II	12000
INDIANA JONES	18000
LAST MISSION	18000
LAZERTAG	18000
MATCH DAY II	18000
MICKEY MOUSE	18000
NIGHT RIDER	18000
OLYMPIC CHALLENGER	18000
OUT RUN	18000
OVERLANDER	18000
PINK PANTHER	18000
PLATOON	18000
PREDATOR	18000
PSYCO SOLDIER	18000
RANARAMA	18000
RASTAN	18000
SIDE ARMS	18000
STREET FIGHTER	18000
STREET BASKETBALL	18000
SUPER HANG-ON	18000
TARGET RENEGADE	18000
WIZBALL	18000

SPECTRUM 128	
KNIGHT TIME	7500
SPELLBOUND	7500
STORM BRINGER	7500
LITTLE COMP.PEOPLE	18000
THE PAWN	18000

Spedite il tagliando in busta chiusa a: BytExpress-Corso Vitt.Emanuele 15-20122 MILANO

Tutti i prezzi sono IVA INCLUSA

Si accettano ordini superiori alle L.20mila. Spedizione in contrassegno con spese a Vostro carico.Per ordini superiori a L.100mila in OMAGGIO un SUPER-JOYSTICK

NOME..... COGNOME.....

VIA.....N. .....

CITTA'.....CAP.....PROV.....

CHE COMPUTER HAI?.....

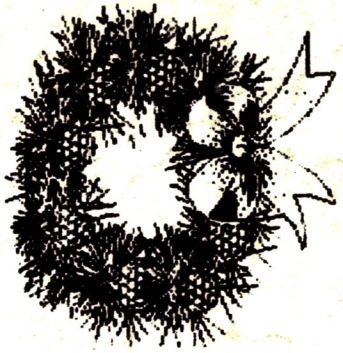
NOME ARTICOLO	N.pezzi	PREZZO
TOTALE		

Natale

ByteExpress

Se vuoi ricevere il pacco
invia il bollino a:
ByteExpress-C.so V.Emanuele 15
20122 MILANO
Pagamento in contrassegno
con spese postali a tuo carico

PACCO LOAD
5 GIOCHI
(a scelta dal catalogo)
+
1 JOYSTICK
L.90mila



PACCO LOAD

RIVISTA DI PROGRAMMI PER SPECTRUM

LOAD'N'RUN

55

Per caricare dare Load " "

SOMMARIO

LATO A:

- LADRO
- OLIMPIADI
- GUERRA AEREA
- TERRORISTI
- RACING
- TOPO
- FUOCO!
- DURAN

LATO B:

- SPORT2000
- CAR FIRE
- INVASION
- ARTI MARZIALI
- ATTACCO AEREO
- PAFFUTELLO
- OTHELLO
- BIORITMI

QUESTA CASSETTA È DI

NOME

COGNOME

VIA N.

CITTÀ

LOAD'N'RUN